PC GAMES WORLD FREEWARE #03/05 | SPECIALE GIOCHI FREEWARE | € 4,90 CON CD

PMA INTERMEDIA
spedizione in abbonamento postale comma 20/b L.662/96 Roma
ISSN 1825-8026
9 771825 802612 50003

40 GIOCHI COMPLETI IN REGALO GIOCALI SUL CD

2 DEMO DA GIOCARE SUBITO

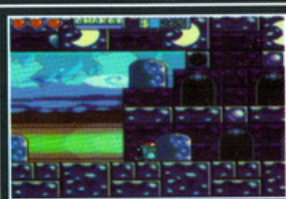
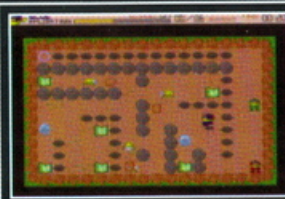
WORMS 4 MAYHEM

PICCOLI VERMI CRESCONO

FIFA 06

PROVATE LA SORPRESA DELL'ANNO

GIOCALO SUL CD

AVVENTURA!

AZIONE!

PUZZLE!

STRATEGIA!

GdR!

E MOLTO ALTRO ANCORA

E INOLTRE: TUTTE LE NOVITÀ PIÙ UNDERGROUND DALLA SCENA FREEWARE DEL MONDO PC

Editoriale

Speciale
Giochi Freeware

Oltre il limite (di memoria)

Questo mese non prendo un concetto astratto come spunto per una riflessione, ma scendo a terra armato di argomenti molto concreti, agguerrito (colloquialmente, s'intende) neanche fossi il boss di fine livello. Prendo ad esempio proprio i giochi di questo mese e vi faccio partecipi dei pensieri che mi hanno fatto girare in testa, perché voglio darvi un termine di paragone dei gusti di qualcuno che apprezza molto più l'amatoriale del professionale (parliamo di videogiochi eh? V-I-D-E-O-G-I-O-C-H-I!), escludendo naturalmente tutti gli autori che vi presentiamo ogni numero. Sfogliando le pagine potrete rendervi conto di come i titoli "maggiori" di questo numero vadano un po' oltre i classici generi (avete già letto pagina 6?), tanto che i tool di sviluppo cominciano forse a stare un po' stretti. Qui non si tratta più di fare una rimpatriata tra vecchi amici, ricostruire un'avventura alla Monkey Island e buttarci dentro un po' di battute ed enigmi che erano venuti in mente nel corso del tempo. Si tratta di lavori studiati in maniera veramente professionale, che non solo prendono quello che hanno a disposizione per sfruttarlo nel modo migliore, ma lo stirano da tutte le parti fino al limite, riuscendo a volte anche a fare un passo al di fuori di questo immaginario confine di possibilità realizzative. L'avventura ad esempio diventa multi-genere e la nostalgia solo la scusa per andare oltre, come forse neanche le "vecchie" e gloriose case di software avevano immaginato di fare, e sì che i mezzi che avevano a disposizione erano molto più potenti. Lo chiarisco in un altro modo, gli autori cominciano a pensare di fare qualcosa di nuovo più che imitare, ma capiamoci: nel panorama freeware non mancano gli esempi di inventiva, e anche quando il genere è già vecchiotto e classico che di più non si può, le soluzioni originali si sprecano (prendete **Da New Guys** per una bella variante narrativa sul genere avventura, ed è solo uno degli esempi). Solo che adesso qualcuno va anche oltre, e invece di mantenere vivi i bei vecchi tempi tenta addirittura di rinnovarli. Non si tratta più di ritrovare, ma di scoprire. Oltre alla nostalgia, questo piccolo universo sembra prepararsi a servire anche a po' di sana evoluzione… chi l'avrebbe mai detto? Io l'avrei anche fatto, ma mi avrebbero preso tutti per pazzo.

BEM

GIOCA SUBITO CON LE NOSTRE DEMO

Due giochi imperdibili da provare subito, oltre alla nostra fantastica antologia di freeware. Provate immediatamente le meraviglie di **FIFA 06** e **Worms 4: Mayhem**, direttamente nel nostro CD!

PG 2

FIFA 06

LA NUOVA STAGIONE DEL CALCIO SU PC

Quando si parla di calcio su PC non c'è che un nome che sia degno di stare al centro della scena. E quale può essere questo nome se non quello di **FIFA**? Per l'edizione 06, EA non sembra poi avere l'intenzione di restare con le mani in mano e si è scatenata per migliorare ancora di più una serie che sembra non conoscere pause e che tenta costantemente di migliorarsi. Ma partiamo dall'inizio: oltre alla solita completissima schiera di squadre e giocatori fedelmente riprodotti, l'edizione 06 di **FIFA** introduce alcune novità che potrete osservare nella demo di questo mese. Prima di tutto il valore che vedrete comparire al momento della selezione della squadra, vale a dire l'affiatamento, che rende più o meno facile giocare con certi team a prescindere dai valori individuali dei giocatori in campo. Squadre con un grande affiatamento vedranno il loro morale (influenzato anche da risultati, infortuni e così via) sempre abbastanza alto rispetto ad altre inferiori da questo punto di vista, e potranno vedersela con mostri sacri anche se inferiori dal punto di vista tecnico, rendendo quindi ogni partita aperta a qualsiasi risultato. Altre

importanti aggiunte sono l'introduzione di una regola fondamentale come quella del vantaggio (niente più falli tattici con il giocatore lanciato a rete) e una gestione differente dei calci piazzati, ora molto più intuitivi e governabili. Mentre per quanto riguarda la parte manageriale, anche chi non può usufruire del sistema Football Fusion che utilizza Total Club Manager per la parte gestionale, ora potrà godersi una modalità molto più appagante e ricca di opzioni. Per quanto riguarda l'aspetto tecnico, comunque, anche esaminando una singola partita, i passi in avanti sono notevoli e impossibili da non riscontrare: la presentazione, sia grafica che sonora, e tutto il contorno è indubbiamente migliorato dalla precedente versione, senza dimenticare che ci sono ancora margini di miglioramento della versione finale rispetto a questa demo. Tenete infine presente che la versione che arriverà nei negozi sarà corredata da tantissimi extra, come filmati dei migliori goal della storia, o interviste con i più famosi giocatori del momento, e avrete tra le mani un prodotto che non può mancare nella ludoteca dei veri appassionati di calcio. Cosa volete di più, una demo da provare con mano? Avete anche quella, che aspettate a immergervi nell'atmosfera del grande calcio targata **FIFA 06**?

Worms 4: Mayhem

Quando verme è sinonimo di coraggio!

Invertebrati ma pieni di coraggio, ecco che tornano i vermi più simpatici e famosi della storia dei videogiochi, spietati e battaglieri tanto quanto innocui d'aspetto. Ancora una volta il Team17 si supera, stavolta per celebrare il 10° anniversario della serie che unisce strategia e humour come nessun'altra.
A parte il multiplayer online (conoscete un modo migliore di giocare **Worms**?), **Mayhem** offre una serie di modalità di personalizzazione assoluta, permettendo di modificare l'aspetto, gli effetti sonori e lo stile di ogni verme del vostro team. Le caratteristiche di rilievo continuano con un generatore casuale di livelli e una serie di nuove armi, oltre a un sistema di controllo che permette di avere a disposizione tutta la libertà del 3D con la precisione che ha sempre caratterizzato tutti i titoli in 2D della serie **Worms**.

Ma che bisogno c'è di presentazioni quando c'è un gioco come **Worms** a portata di mano? Che la distruzione cominci, e il divertimento con essa!

I REQUISITI MINIMI

Ecco i requisiti minimi che il vostro PC deve soddisfare per poter eseguire la demo di **Worms: Mayhem.**

- Windows 98SE/ME/XP/2000
- DirectX 9.0c
- Pentium III o Athlon - 1GHz
- 256mb RAM
- Scheda video compatibile
- Scheda sonora compatibile con DirectX 9
- 400 MB di spazio disponibile su hard disk

I CONTROLLI

MOVIMENTO:
A - Sinistra
D - Destra
W - Avanti/Su
S - Indietro/Giù
Barra spazio - Salto
Q - Rotola a sinistra
E - Rotola a destra

MIRA/FUOCO:
R - Mira su
F - Mira giù
Z - Mira sinistra
X - Mira destra
Mouse sinistro - Fuoco/Seleziona
Backspace - Fuoco secondario

INQUADRATURA:
[- Guarda a sinistra
] - Guarda a destra
O - Guarda su
I - Guarda Giù
Q - Visuale in prima persona

VARI:
Mouse destro - Inventario
Home - Centra visuale
Tab - Seleziona verme

MAME: Multiple Arcade Machine Emulator

La storia

24 dicembre 1996. Oltre a essere la vigilia di una delle festività più popolari in tutto il globo, questa data è particolarmente importante per tutti gli appassionati dell'arte videoludica. È proprio questo giorno di quasi dieci anni fa che Nicola Salmoria inizia a lavorare su un emulatore che vedrà la luce nella sua versione 0.1 il 5 febbraio dell'anno seguente. Così comincia la storia di uno degli emulatori più importanti di sempre, anzi dell'Emulatore per eccellenza, quello con la "E" maiuscola, il MAME. La sigla, cosa che forse non tutti gli utenti di questa piccola meraviglia sanno, sta per "Multiple Arcade Machine Emulator", per dirla breve un emulatore di differenti videogiochi appunto. In effetti, cosa che può lasciare sorpresi se si pensa alla versatilità del MAME al giorno d'oggi, questo progetto nasce semplicemente come l'unione di più emulatori, anche piuttosto spartani, trovati in rete e in grado di emulare sei giochi. Non servono che pochi mesi per arrivare alla versione adattata all'ambiente Windows a 32 bit, vale a dire MAME32, che supera l'ostacolo DOS e si allarga quindi a un numero maggiore di utenti grazie alla maggiore facilità di utilizzo. Le versioni continuano da quel momento in poi a susseguirsi e i giochi supportati ad aumentare a dismisura, fino alla data odierna dove la versione 0.100 (datata 14 settembre 2005) è in grado di supportare 5778 ROM e 3166 giochi differenti. Da notare, anche solo per curiosità, che la versione 0.32 non è mai stata rilasciata per comprensibili problemi di confusione con il MAME32.

Se non puoi scavalcare l'ostacolo...

...aggiralo, o meglio emulalo. Sostanzialmente, come funziona il MAME, o se è per questo qualsiasi emulatore? Senza scendere troppo nel dettaglio tecnico, la funzionalità di un emulatore è quello di riprodurre via software il funzionamento delle circuiterie di una macchina. Chiaramente, nel caso di un emulatore così ad ampio spettro come il MAME, che va a spaziare su un gran numero di hardware

differenti, questo presuppone un minimo di conoscenza di base per potersi barcamenare. Molte ROM, per essere eseguite, hanno infatti bisogno di BIOS particolari, vale a dire delle altre ROM che rendono possibile l'emulazione di una particolare macchina e quindi dei giochi che girano su di essa. Prima di scoraggiarvi e mollare la speranza di farvi un giro sul vecchio Golden Axe o su uno qualsiasi degli altri giochi che hanno animato la vostra infanzia/adolescenza videoludica, pensateci meglio e documentatevi in giro per trovare la soluzione al vostro problema.

La questione legale

Come abbiamo già detto nei numeri scorsi, uno dei maggiori problemi legati all'emulazione è quello dei diritti legali, visto che una ROM altro non è che una copia vera e propria di un gioco i cui diritti sono detenuti da qualcuno. Nel caso di MAME, il requisito fondamentale per poter emulare legalmente un gioco è come sempre possedere l'originale, che in questo caso corrisponde però alla scheda da sala del gioco stesso. Molti siti che offrivano il download di svariate ROM sono dovuti tornare sui propri passi proprio per questo motivo, e la licenza del MAME impedisce esplicitamente la diffusione dell'emulatore sullo stesso supporto su cui sono contenuti dei giochi. Lo scopo del progetto non è comunque quello di permettere ai giocatori di usufruire dei vari titoli in maniera gratuita, ma di documentare e conservare l'hardware e i giochi da sala supportati dal progetto. Sempre sull'aspetto legale, è da ricordare che appena pochi mesi una società californiana tentò di registrare il nome MAME, tentativo fallito a causa della veemente reazione della comunità sorta attorno all'emulatore.

Un progetto senza fine?

Non fatevi confondere dalla versione attuale, la 0.100. MAME è praticamente da sempre in sviluppo, con nuove versioni rilasciate a intervalli pressappoco regolari. Il progetto è per definizione in costante fase di beta testing, anche se ogni versione rilasciata è funzionante. Le versioni hanno cominciato a essere definite con la numerazione attuale a partire dalla 0.37 (prima di allora alla versione si aggiungeva un suffisso che indicava la beta, come 0.34b5), nella speranza di giungere a una versione 1.0 finalmente considerata stabile e non più beta. Ci sarà o non ci sarà una versione finale quindi? Facile dire di no, ma il progetto non sembra avere bisogno di porsi simili interrogativi, vista la passione degli sviluppatori attivi che lavorano costantemente a MAME senza percepire alcun guadagno. Curiosi di saperne di più? www.mame.net è solo a un click di distanza, e se ancora non l'avete fatto potete cominciare subito a documentarvi su questo perfetto trampolino, da cui spiccare magari un bel tuffo verso il passato. Un passato videoludico, s'intende, che non è mai stato così attuale.

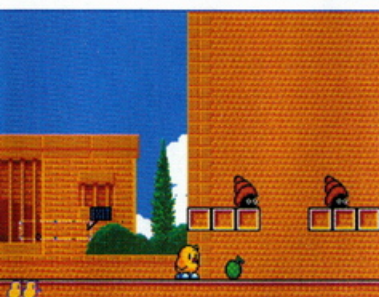
RISORSE UTILI

MAME vi ha proprio incuriosito? Ecco una breve lista di siti utili da cui carpire informazioni su questo fantastico emulatore:

http://www.mamedev.com
Il sito ufficiale del team di sviluppo MAME.

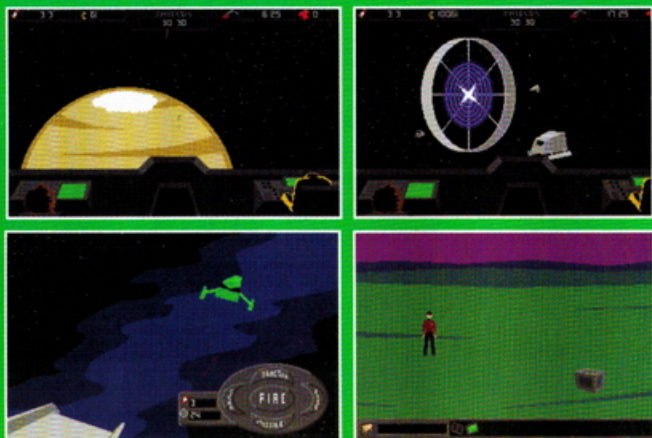
http://unmamed.mame.net
Il vostro gioco preferito non è emulato? Potete almeno indorare la pillola capendo perché e rivivendolo sotto forma di immagini tramite questo sito dedicato ai giochi non emulati da MAME.

http://www.twingalaxies.com
Ecco il sito che smascherà l'amico fanfarone di turno che giura di aver fatto il record del mondo del vostro gioco preferito. In questo sito, attivo dal 1981, troverete statistiche, record e campionati riguardanti i giochi più disparati.

http://www.retrogamingradio.com
L'emulazione in onda. Una radio online dedicata a questa particolare branca del videogioco, che offre molto di più di quanto sia lecito aspettarsi!

Adventures in the Galaxy of Fantabulous Wonderment

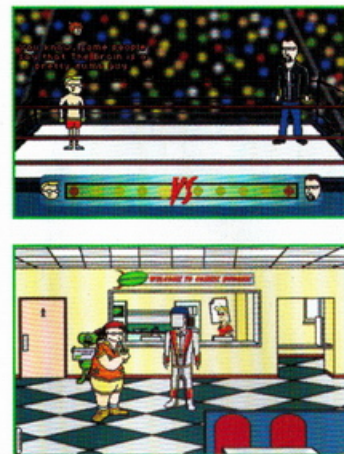
Anche se viene comunemente classificato come avventura (anche da noi), Adventures in the **Galaxy of Fantabulous Wonderment** può in realtà essere considerato a tutti gli effetti una "space opera" sullo stile di Elite o, se preferite, Frontier. Anzi, concettualmente questo sorprendente titolo creato dal talentuoso Ben Croshaw con l'ausilio del versatile Adventure Game Studio (qui presumibilmente spremuto ai suoi massimi) è addirittura superiore, visto che include elementi diversi, come l'avventura pura sullo stile LucasArts, il combattimento spaziale (molto semplice ma efficace), il commercio e altro ancora. Dopo una breve premessa gli orizzonti del gioco si amplieranno a dismisura, offrendo un piccolo angolo di galassia da esplorare e in cui commerciare, potenziando nel frattempo la piccola astronave in dotazione e tenendo traccia di tutte le missioni che è possibile affrontare. Il tutto condito dall'humour tipico delle avventure grafiche fin dai tempi di **Monkey Island**, che non si risparmia in nessuna occasione, fornendo anche delle citazioni che sembrano volontarie: come nel caso dell'esplorazione dei pianeti, che viene eseguita teletrasportando (verso il loro fato, cita il gioco) i Redshirt, del personale scelto per missioni pericolose che somiglia fin troppo agli agenti della sicurezza di **Star Trek** (quelli che non tornavano mai dalle missioni in cui accompagnavano Kirk, Spock e McCoy). Di svolta in svolta, il gioco non mancherà di offrirvi sorprese a ritmo serratissimo, con missioni opzionali e mini-giochi studiati appositamente per rendere il gioco molto vario e mai veramente difficili.
La creatività dell'autore è evidente, e così la cura con la quale è stato realizzato il gioco, che a livello di dialoghi e testi esplicativi si fa veramente notare. La migliore avventura freeware in circolazione? Probabilmente sì, e se avete nostalgia delle avventure alla LucasArts non vi resta che provarla per restarne entusiasti!

I CONTROLLI

MOUSE - Movimento cursore
TASTO DESTRO MOUSE - Seleziona azione
TASTO SINISTRO MOUSE - Azione

Da New Guys

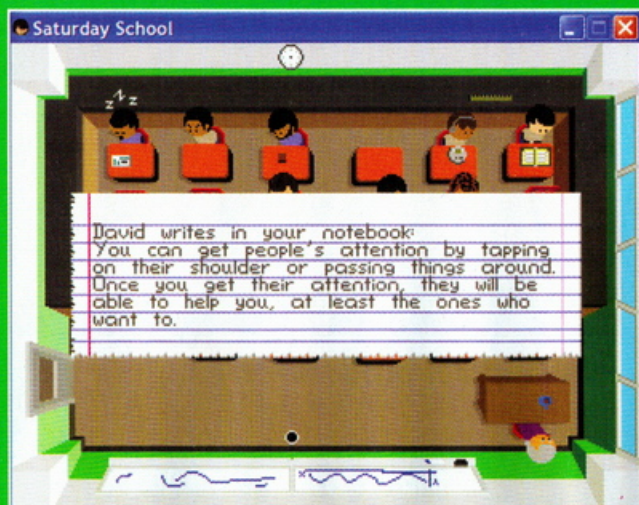
Essere campioni del wrestling ha sicuramente i suoi bei vantaggi e permette di godersi uno stile di vita da sogno, ma cosa succede lontano dai grandi palcoscenici, dove aspiranti campioni si fanno le ossa (anzi, se le rompono) per portare a casa i soldi per l'affitto? Sicuramente qualcosa di parecchio divertente, come dimostrano i tre protagonisti di **Da New Guys**, per l'appunto tre lottatori in cerca di fama e alle prese con problemi paradossali nella loro carriera. A parte il classico humour che ormai ci si aspetta dalle avventure di questo tipo, in **Da New Guys** trovano posto anche spunti parecchio diversi, come sequenze di intermezzo animate, sotto-giochi (dei wrestler dovranno pur combattere no?) e una serie di enigmi della giusta difficoltà che permettono di gustarsi l'ottima trama senza troppi intoppi. Probabilmente gli esperti lo troveranno troppo facile, ma in fin dei conti gran parte del divertimento di **Da New Guys** sta nell'assistere alle gustose scenette e allo svolgersi della trama e delle esilaranti scenette sparse lungo tutto il gioco. Senza contare che si tratta anche di un titolo dall'impostazione originale... cosa potreste volere di più?

I CONTROLLI

TASTO MOUSE SINISTRO: Azione
TASTO MOUSE DESTRO: Esamina

Saturday School

Le avventura basate su una sola stanza possono sembrare una forzatura, ma nel caso di **Saturday School** vi accorgerete di cosa possa fare la creatività una volta stimolata. Lo scopo, molto semplice come la struttura del gioco, è quello di riuscire a "evadere" dall'aula, un'impresa che non richiede nella maggior parte dei casi più di una mezz'oretta di sano divertimento ma che avvince fino alla fine. Non fatevi ingannare dallo scopo e dall'interfaccia, che sono semplicistici solo a prima vista: per risolvere **Saturday School** dovrete impegnarvi a fondo e sfruttare tutto il vostro ingegno.
E tutto in una stanza!

I CONTROLLI

MOUSE - Movimento cursore + azione

The Ur-Quan Masters

Nel 2002, Toys for Bob ha rilasciato gratuitamente il codice parzialmente convertito di **Star Control 2** per 3DO. Dopo un paio d'anni di lavoro e molto tempo speso a rifinire i cambiamenti apportati, gli sviluppatori di **The Ur-Quan Masters** hanno reso disponibile il loro lavoro, basato appunto su questo codice. Il genere in cui ricade **The Ur-Quan Masters** è quello dell'avventura spaziale, dove molti elementi diversi si combinano in un modo che poche volte si è rivelato così efficace. Già i semplici numeri la dicono lunga sulla portata di questo progetto: più di 30 razze aliene con cui interagire, 19 astronavi da controllare e personalizzare a piacimento, e veri dati astronomici che regolano uno spazio virtualmente infinito in cui l'esplorazione può non avere mai fine. Come avrete capito la durata del gioco è tutt'altro che contenuta, ma in **The Ur-Quan Masters** non vi troverete mai a sbuffare in attesa che qualcosa accada: nel vostro tentativo di salvare la galassia dagli **Ur-Quan** e dal loro tentativo di ridurla in schiavitù, avrete di che destreggiarvi in combattimenti, gestione delle risorse, esplorazione e molto altro. Come se non bastasse, il gioco prevede un'opzione per due giocatori che permette di scontrarsi velocemente con un amico nella sezione di combattimento. Tecnicamente, anche a parecchi anni di distanza dall'origine di questo codice, il tutto regge ancora benissimo e non è intaccato troppo pesantemente dal tempo: il risultato, se non si fosse capito, è semplicemente uno dei migliori giochi freeware di sempre e un titolo assolutamente da provare.

NOTA: Il gioco necessita di una connessione internet per il download di contenuti durante l'installazione.

I CONTROLLI

F1 - Pausa
F10 - Fine gioco
VOLO SPAZIALE:
FRECCIA DIREZIONALE SU - Accelerazione
FRECCIA DIREZIONALE DESTRA/SINISTRA - Virata
BARRA SPAZIO/SHIFT DESTRO - Menu
MENU:
FRECCE DIREZIONALI - Navigazione menu
ENTER - Selezione
BARRA SPAZIO - Indietro
CONVERSAZIONI:
DESTRA/SINISTRA: Avanti/indietro
SU/GIÙ - Navigazione
ENTER - Selezione
BARRA SPAZIO - Salta, mostra/nascondi riassunto
MAPPA STELLARE:
FRECCE DIREZIONALI - Movimento cursore
ENTER - Seleziona destinazione
BARRA SPAZIO - Menu principale
+ (TASTIERINO NUMERICO) - Zoom in
- (TASTIERINO NUMERICO) - Zoom out
COMBATTIMENTO SPAZIALE:
SU - Accelerazione
DESTRA/SINISTRA: Virata
ENTER - Arma primaria
SHIFT DESTRO - Arma secondaria
ESC - Warp di emergenza
ESPLORAZIONE PLANETARIA:
SU - Avanti
SINISTRA/DESTRA: Virata
CTRL DESTRO - Dardo stordente
SHIFT DESTRO - Blast

A Game With a Kitty

Altra ottima dimostrazione di cosa si può fare in appena un paio di settimane. A **Game With a Kitty** è un classico platform, con un gattino come protagonista proprio come indicato dal titolo. Grafica e animazioni sono ottime e il gioco si prende anche qualche licenza, sconfinando nell'avventura, grazie ai dialoghi che è possibile tenere con gli altri personaggi. La struttura del gioco è per di più non lineare, e le nuove abilità che il simpatico protagonista acquisisce a intervalli più o meno regolari non fanno che tenere vivo l'interesse fino alla fine. Certo la durata non è eccelsa (non più di un paio d'ore), ma considerando il tempo di sviluppo e l'ottima qualità del prodotto finale, non possiamo proprio lamentarci.

I CONTROLLI

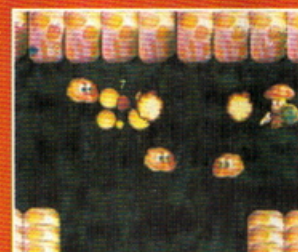
FRECCE DIREZIONALI - Movimento
SHIFT - Salto
CTRL - Corsa
ENTER - Pausa
ALT + ENTER - Schermo intero/finestra
F2 - Ricomincia
ESC - Menu principale/fine gioco
FRECCIA DIREZIONALE SU (PREMUTA) - Parla con gli altri personaggi

Chup's Quest

I CONTROLLI

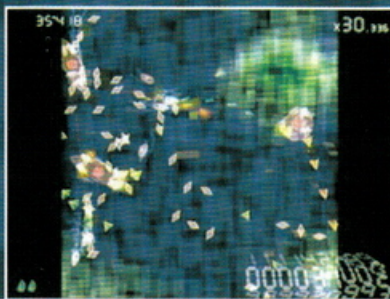
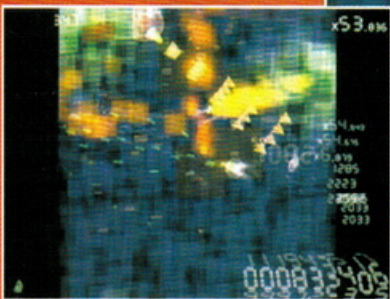
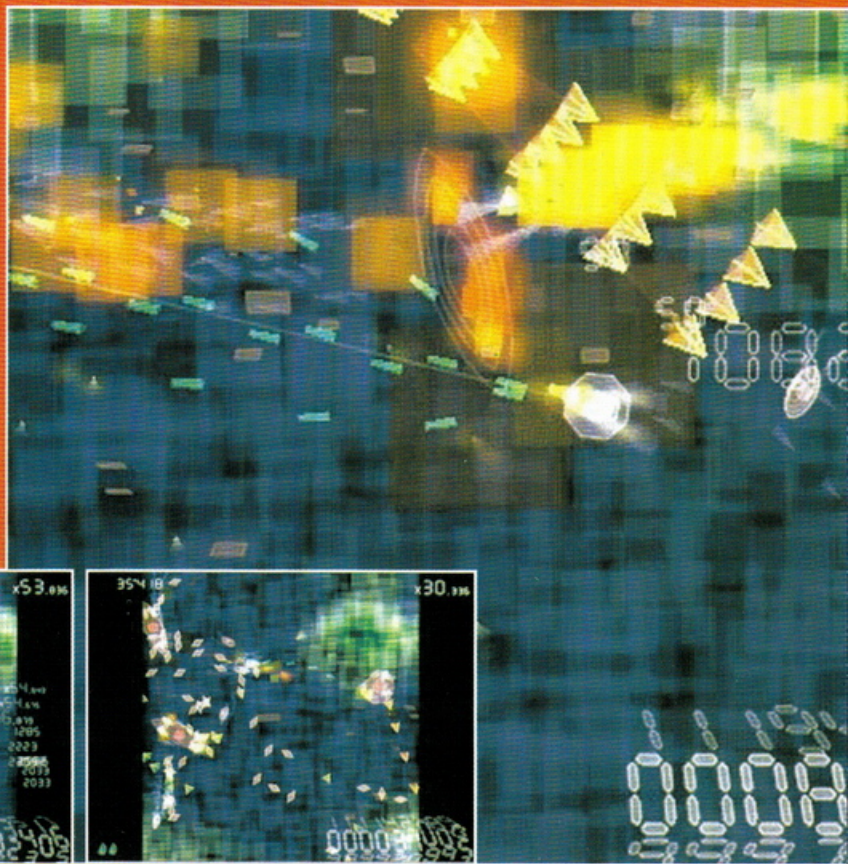
FRECCE DIREZIONALI - Movimento
SHIFT - Attacco
Z - Bomba

Quando il risultato è più importante del concept, ecco **Chup's Quest**.
Un po' di storia: in Mushsnail, il villaggio dei funghi camminanti, tre eroici funghi hanno appena sconfitto il cattivo di turno, quando scoprono che i pericoli non sono ancora finiti. È così che Chup prende la sua spada di legno e il suo scudo giocattolo per imbarcarsi in una grande avventura. Dicevamo?

In **Chup's Quest**, comunque, l'avventura si svolge in maniera non troppo semplicistica, con dungeon, livelli da scalare, potenziamenti da comprare e così via. Il tutto in maniera molto lineare (sconfiggete il primo boss per accedere al secondo livello, e così via), ma anche in maniera così convincente che non potrete appassionarvi a questo simpatico gioco e al suo protagonista!

Gunroar

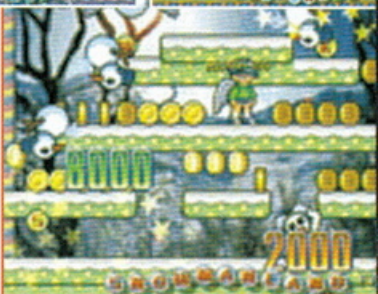
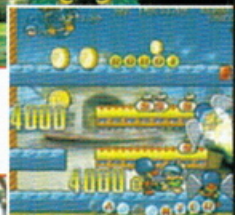
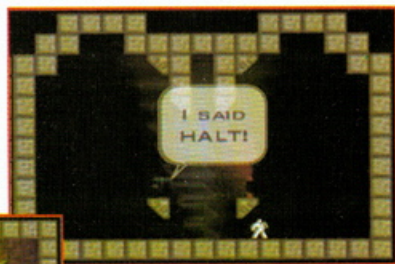
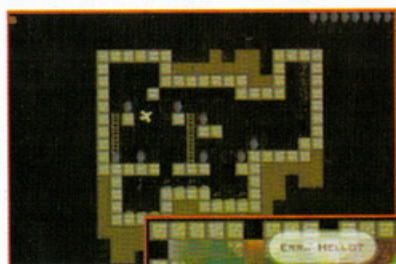
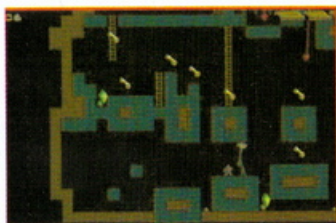
Come definire in poche parole **Gunroar**? Forse il modo migliore è quello scelto dal suo stesso creatore: pilotate una navicella e distruggete la flotta nemica. Avete indovinato, anche questo mese non manca lo sparatutto nella sua forma più classica, quella più apprezzata e spettacolare, dove conta solo l'azione, il ritmo serrato e uno schermo invaso da centinaia di nemici. La grafica di **Gunroar** è astratta ma molto attraente, e la quantità di oggetti in movimento sullo schermo è di tutto rispetto. Tra le caratteristiche di rilievo, impossibile non segnalare la possibilità di accelerare lo scrolling e più in generale una cura che pochi titoli su mercato hanno. Quello che manca è l'originalità, ma di fronte a uno sparatutto vecchio stampo noi non ne sentiamo il bisogno… e voi?

I CONTROLLI

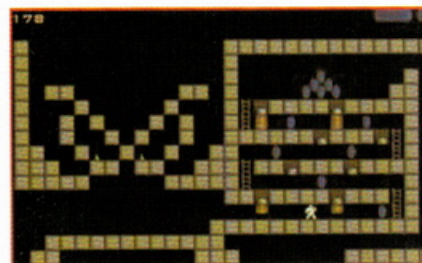
FRECCE DIREZIONALI - Movimento
Z - Fuoco
X - Fire Lance

HaneHane Paradise

Quando i giochi vengono dal Giappone, sono quasi inevitabilmente molto difficili. E questo non si applica solo agli shoot'em up, come ad esempio quel Gunroar che vi proponiamo in questo stesso numero. **HaneHane Paradise** è infatti un platform di difficoltà notevole in grado di portare i giocatori meno abili a soglie di frustrazione immensa. Il principio del gioco e il suo scopo sono molto semplici: lanciare degli oggetti ai vostri nemici e farli trasformare, per poi saltargli in testa ed eliminarli. Il problema è che, una volta trasformati, i nemici cominceranno a volare per lo schermo diventando quasi impossibili da intercettare. Tutto qui, direte? Be, aggiungeteci che dopo un certo periodo di tempo, i nemici trasformati torneranno anche alla loro forma originale se non eliminati. Non vi basta? Provate **HaneHane Paradise**, ma noi vi abbiamo avvisato: bellissimo ma solo per i più tenaci.

I CONTROLLI

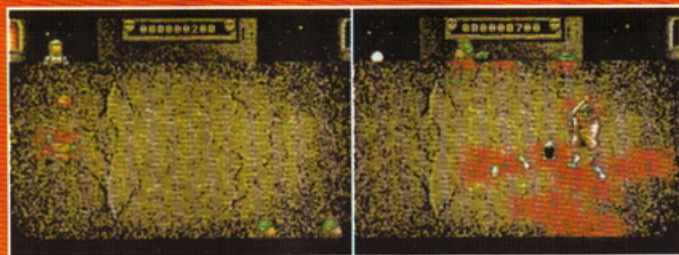
FRECCE DIREZIONALI - Movimento
C - Pausa
X - Salto
BARRA SPAZIO - Fuoco

Holotz's Castle

Un grande mistero si nasconde tra le mura di Holotz's Castle. Riuscirete a far scappare Ybelle e Ludar dal castello con le loro vite? Il modo per farlo è molto semplice, così come l'aspetto (comunque curato) di questo gioco alla Lode Runner, dove dovrete saltare e destreggiarvi in una serie di livelli raccogliendo le chiavi utili ad aprire l'uscita. Ma non è tutto qui, perché in Holotz's Castle trovano posto anche alcuni dialoghi ben fatti, un livello di difficoltà crescente (gli ostacoli si moltiplicheranno di livello in livello), un bel sistema di salvataggio e altro ancora. Le opzioni ad esempio sono moltissime e prevedono la possibilità di regolare le dimensioni dello schermo, tre livelli di difficoltà e ben sette linguaggi, tra cui purtroppo per ora non figura l'italiano.

I CONTROLLI

FRECCE DIREZIONALI - Movimento
BARRA SPAZIO - Salto

Ork Attack

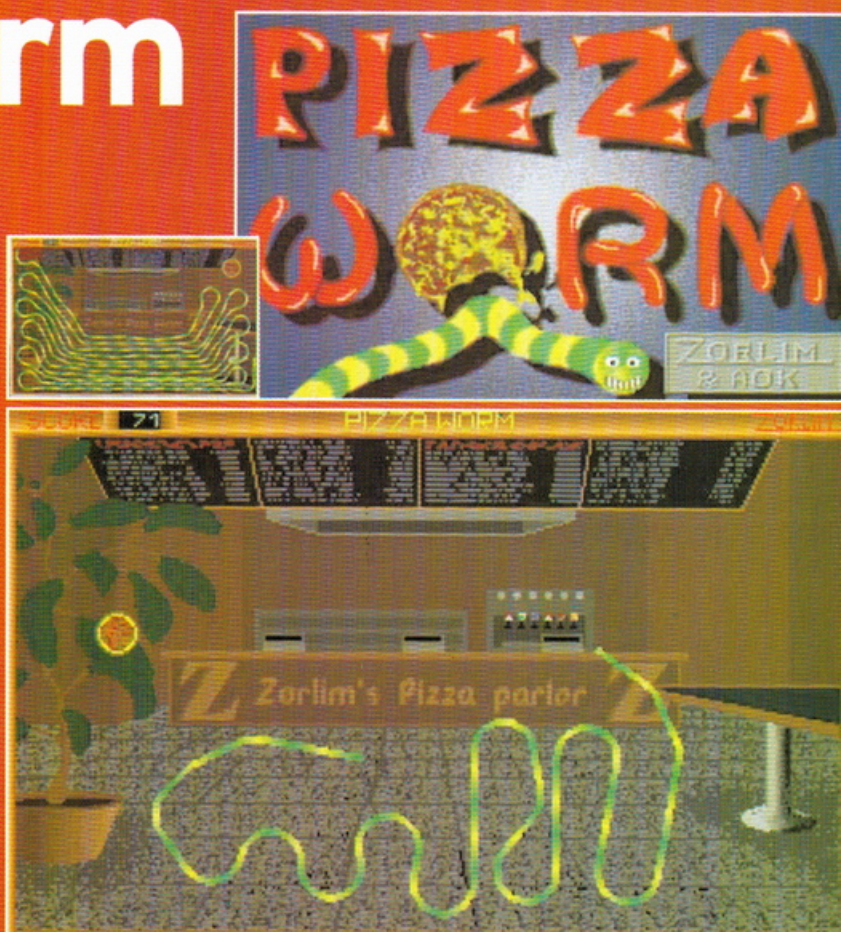
I CONTROLLI

FRECCE DIREZIONALI - Movimento
GIÙ - Stop
BARRA SPAZIO - Lancio
ESC - Pausa

Ork Attack è un altro titolo del genere one-click, dove tutto si basa su un solo tasto (anche se il gioco prevede l'uso delle frecce direzionali), basato su un vecchio classico per Amiga. Lo scopo è tenere lontani dalle mura gli orchi che assaltano la fortezza, scagliando contro di loro delle rocce dall'alto. Il gioco comprende sette scenari divisi in quattro livelli, un mini-gioco bonus tra un livello e l'altro, due boss e in generale un azione tanto semplice quanto frenetica. Su **Ork Attack**, a parte il fatto che l'immediatezza è pari al divertimento e che il titolo si adatta perfettamente ai ritagli di tempo da riempire, c'è poco altro da dire: prendete possesso dei pochi tasti necessari e cominciate a bersagliare i maledetti orchi!

Pizza Worm

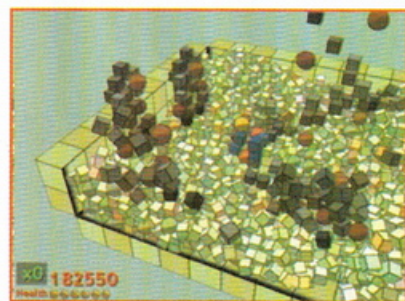
Nostalgia di Snake? Stanchi di giocarlo solo sul cellulare e volete qualcosa che arricchisca la solita formula di questo sempreverde? **Pizza Worm** potrebbe essere il gioco adatto a voi: nonostante la meccanica di gioco sia sempre la stessa (dovrete guidare un verme per lo schermo e mangiare la pizza sparsa per il livello), **Pizza Worm** ha anche altro da offrire. Ad esempio una modalità multiplayer per due giocatori, e una grafica che di sicuro va oltre quella che siamo appunto abituati a vedere dai tempi del primo Snake.
Niente altro da dire, se non che questo gioco è tanto semplice quanto divertente.
Buona scorpacciata!

I CONTROLLI

FRECCE DIREZIONALI - Movimento

Rumble Box

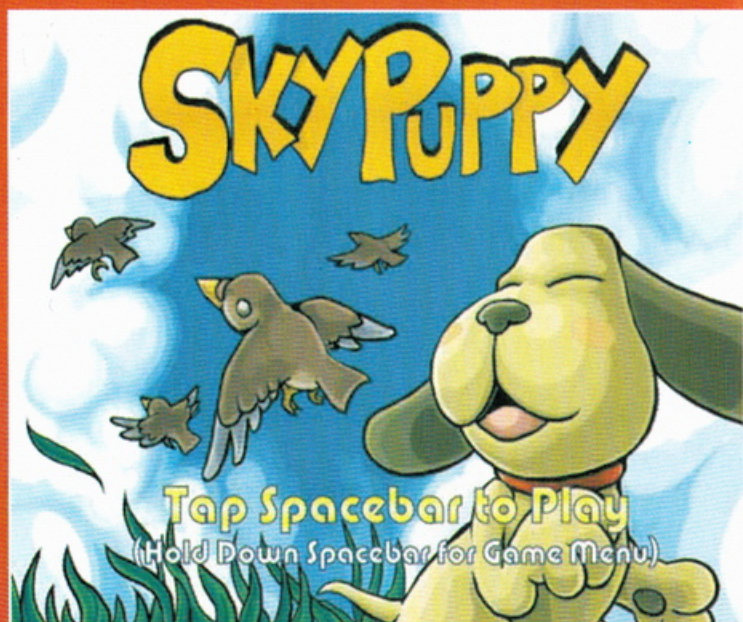
Cosa ci riserva un picchiaduro freeware, per definizione non in grado di tenere testa a un prodotto commerciale? Ancora una volta l'originalità, elemento di cui Rumble Box abbonda fino a trasudare letteralmente. In parole povere, **Rumble Box** è un picchiaduro in 3D, dove i personaggi sono composti da semplici oggetti che restano sullo schermo anche dopo che un personaggio viene sconfitto. In questo modo gli oggetti si accumulano, creando dislivelli e cambiando continuamente la conformazione di ogni scenario, finché uno dei giocatori non riesce a sfruttarli per arrivare in cima e uscire dallo scatolone virtuale. Benché il gioco possa avere un aspetto confuso, la grafica e le animazioni sono molto fluide, e la struttura di gioco appassionante. Anche le mosse a disposizione non sono per niente poche, e permettono di sbizzarrirsi. Chicca finale, i livelli bonus tra un quadro e l'altro, assolutamente da non perdere.

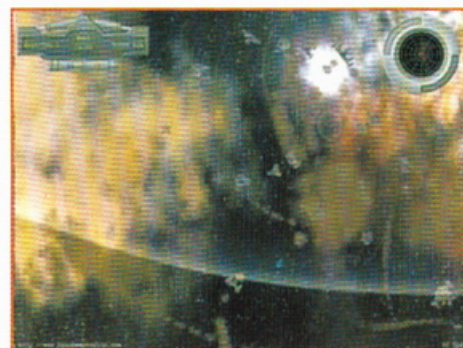
I CONTROLLI

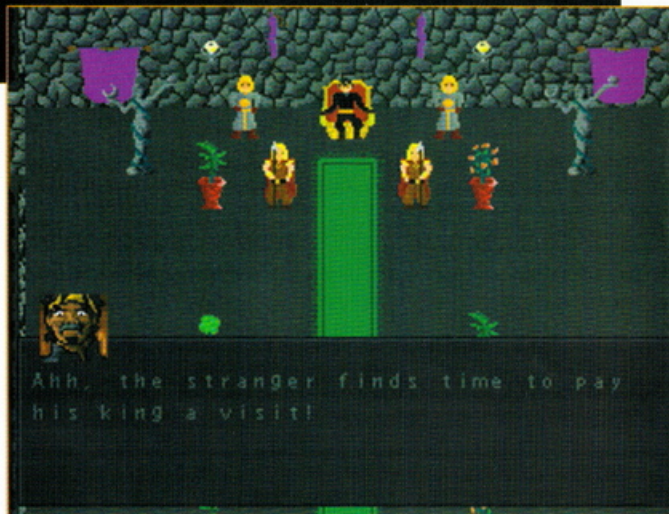
FRECCE DIREZIONALI - Movimento
BARRA SPAZIO - Attacco
CTRL - Presa

Sky Puppy

Altro remake di un vecchio titolo a fare suo il sistema di controllo a un solo tasto, **Sky Puppy** è un altro bell'esempio di design. In questo platform atipico dovrete guidare un cucciolo dalle grosse orecchie (che infatti utilizza per volare) da una piattaforma all'altra, sempre verso l'alto. Per farlo basta premere ripetutamente la barra spaziatrice, e utilizzare le frecce sparse per lo schermo per far muovere il nostro cucciolo nella direzione voluta. In caso che l'animale arrivi su una piattaforma, si muoverà indipendentemente nella direzione verso cui è rivolto, proprio come uno dei famosi lemmings protagonisti di una lunga serie di successo. Durante il tragitto, poi, dovrete anche stare attenti a raccogliere il maggior numero possibile di ossi per incrementare il punteggio. Semplice, ben curato e divertente quanto basta.

I CONTROLLI

BARRA SPAZIO - Volo

Space Corps: Armageddon

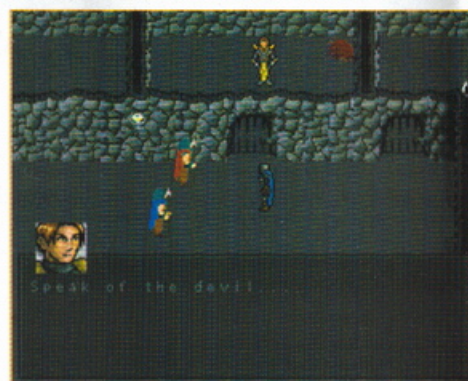
Blu contro rossi. Due squadre di astronavi che si danno battaglia senza tregua, con tutto il caos che ne consegue. Semplice immaginare uno scontro tra pochi sprites, ma provate a immaginare quando lo schermo viene invaso da 40 navicelle per ognuna delle due formazioni in campo. L'IA, naturalmente, deve essere di buon livello affinché il tutto non diventi un caotico polpettone, e quella di **Space Corps: Armageddon** non delude da nessun punto di vista. L'energia è conteggiata in maniera complessiva per le formazioni, con ogni astronave distrutta che va a sottrarre un punto dal totale dle nemico. Controlli molto semplici ma poche opzioni, di cui comunque non si sente troppo la mancanza: quando si ha una grafica all'altezza, una formula di gioco frenetica e uno sparatutto come questo, ciò che conta è solamente darci dentro. Che aspettate?

I CONTROLLI

FRECCE DIREZIONALI - Movimento
BARRA SPAZIO - Fuoco primario
CTRL - Fuoco secondario

Diver Down

Non solo Adventure Game Studio nel panorama dei tool di sviluppo, ma da poco anche l'interessante Verge, con cui è stato realizzato appunto **Diver Down** (primo gioco in assoluto a vedere la luce grazie a questo tool). I risultati sono molto buoni, soprattutto la grande versatilità che si riscontra nella gestione degli eventi. Anche l'autore di **Diver Down** però ci ha messo del suo, sfornando prima di tutto un GdR dalla trama molto intrigante e originale, che già dall'introduzione comincia a proporre al giocatore domande e questioni in sospeso che verranno risolte poco a poco.
A differenza del classico GdR alla giapponese, in **Diver Down** tutto è calibrato per essere credibile, non solo la trama ma perfino i boss, che per quanto potenti non escono mai dal plausibile e danno la sensazione di essere veramente immersi in un mondo con la sua struttura e i suoi equilibri.
Mentre dal punto di vista grafico il gioco abbonda ma non sempre riesce a stare al passo in termini di qualità, dal punto di vista strutturale ritroviamo tutti gli elementi classici del genere: incontri casuali, combattimenti a menu, esplorazione ed enigmi. Forse un po' più di rifinitura poteva essere messa in conto, ma la grande durata e l'interesse generale che il gioco suscita trattengono comunque incollati allo schermo fino alla fine. Ottimo esordio.

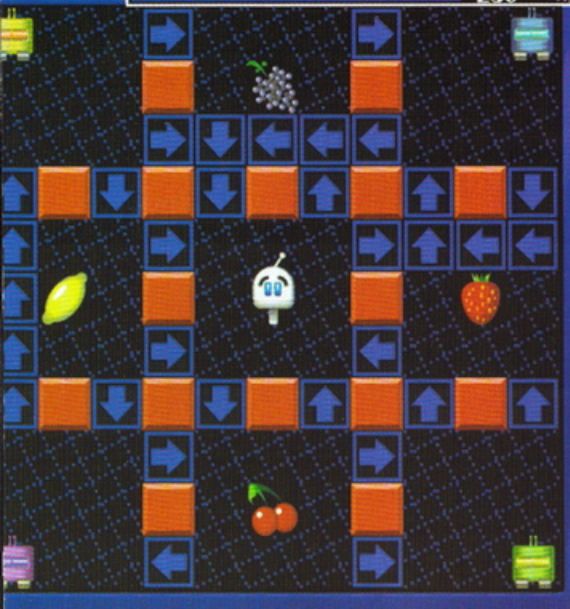
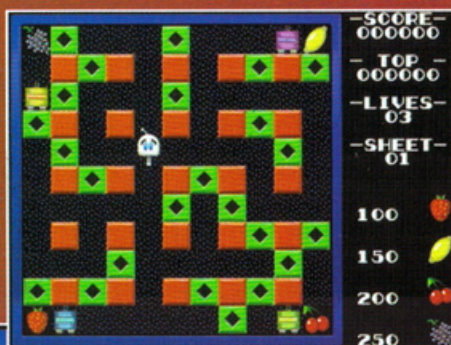
I CONTROLLI

ENTER - Accetta/Esamina
ALT - Cancella
BARRA SPAZIO - Menu
FRECCE DIREZIONALI - Movimento/navigazione menu
D - Posa oggetto (solo dall'inventario)

NOTA: IL GIOCO SUPPORTA IL JOYPAD

Skooter

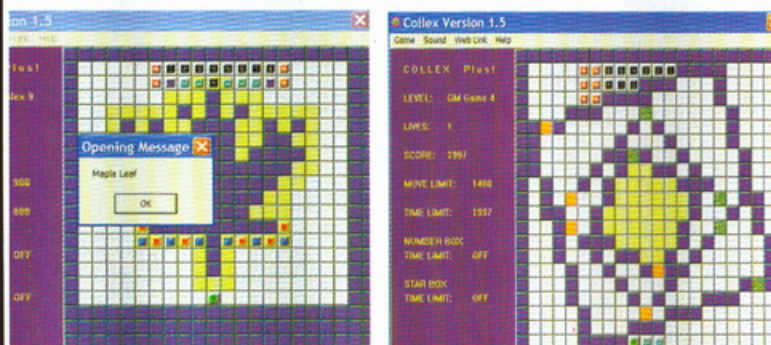
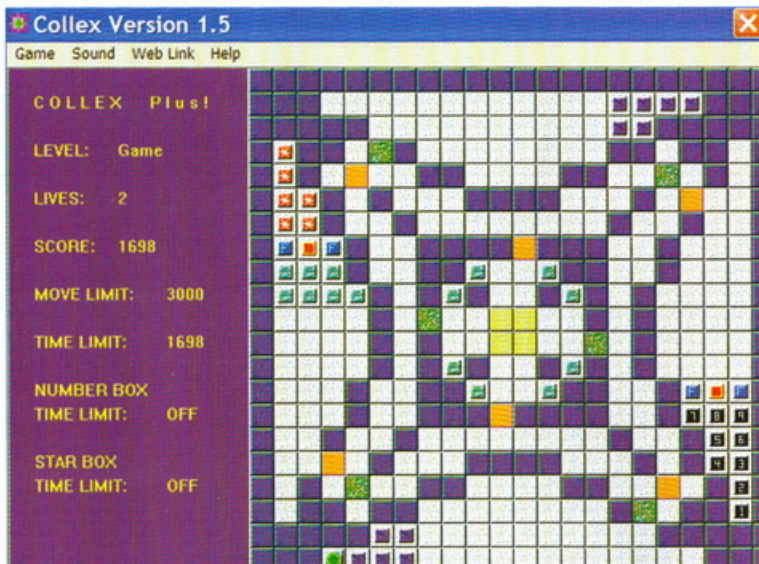
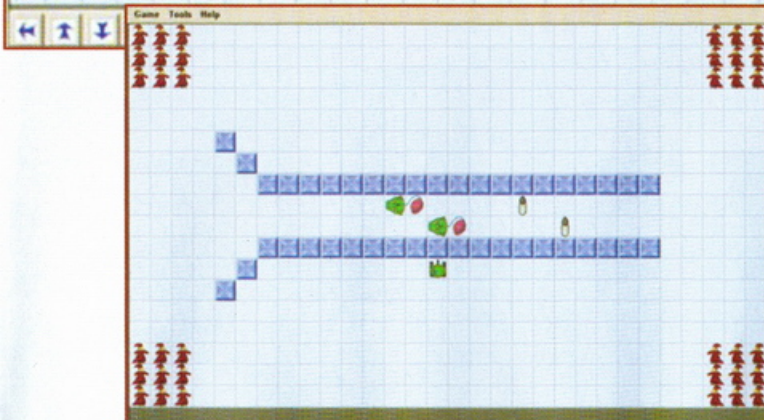
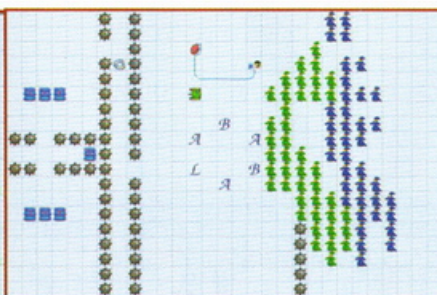
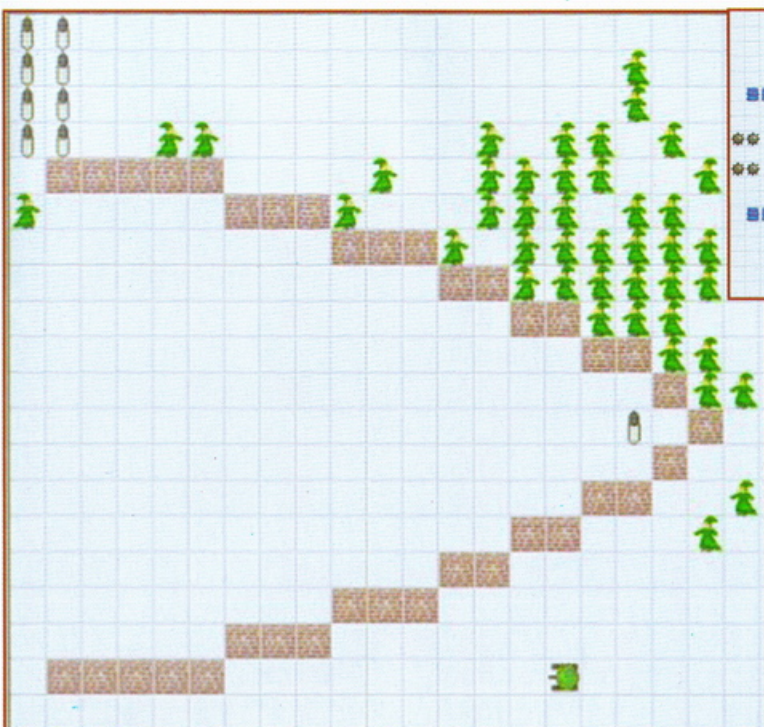
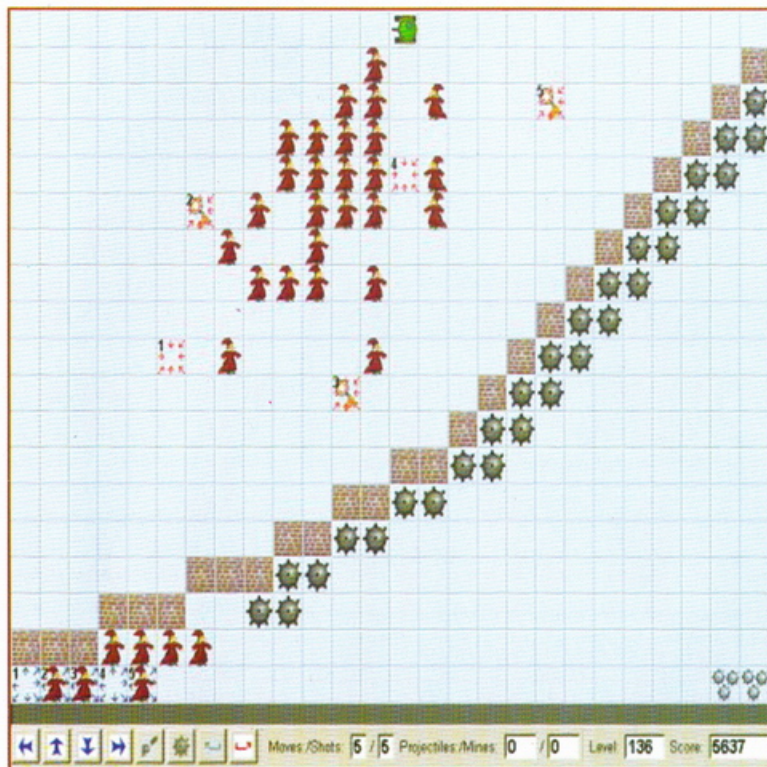
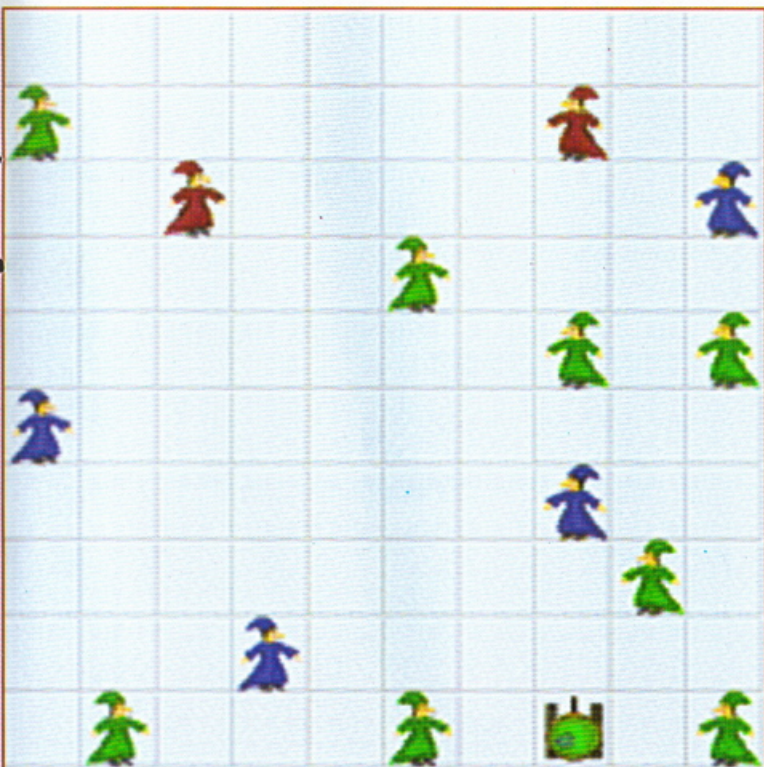
Minimalista come il concept originale da cui trae ispirazione, questo **Skooter** modifica solamente la parte grafica di un vecchio gioco per MSX. L'obiettivo, come ci si può aspettare, è quindi semplicissimo: controllare il proprio robot e raccogliere i quattro oggetti necessari a completare ciascuno dei sedici livelli che compongono il gioco.
Le cose si complicano a causa della presenza di più tipi di blocchi, da quelli rossi indistruttibili a quelli verdi che possono invece essere spazzati via, passando per quelli a diamante che è possibile spostare. Insomma nulla di eclatante o tremendamente complicato, e questo può anche essere un bene: per una volta puzzle non è sinonimo di mal di testa, e la sfida è impegnativa senza arrivare ad essere frustrante.

I CONTROLLI

FRECCE DIREZIONALI - Movimento
BARRA SPAZIO - Azione blocchi
F1 - Volume musica
F2 - Volume effetti sonori
F3 - Pausa
F5 - Ricomincia livello
F10 - Mostra framerate
MOUSE - Movimento cursore + azione

Collex Plus!

Collex Plus! è la versione finale di questo simpatico puzzle game, dove lo scopo è muovere il nostro box per il campo di gioco e recuperare le scatole numerate in ordine crescente, naturalmente entro un preciso tempo limite. Dov'è la complicazione, vi chiederete? Semplicemente nel fatto che tutte le scatole sullo schermo si muovono insieme alla nostra, rendendo necessario un bel po' di pensiero parallelo per la risoluzione di ogni livello. Il problema maggiore sta nel fatto che in questo modo alcune scatole possono rimanere chiuse da altre, e a causa della necessità di essere raccolte in ordine crescente, restare al di fuori della vostra portata obbligandovi a ricominciare il livello.
I livelli compresi sono in totale 120, naturalmente di difficoltà crescente, per una sfida che impegnerà al massimo anche i più bravi: ore e ore di divertimento se vi piace il genere!

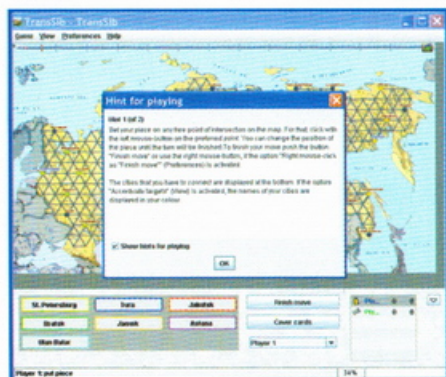
I CONTROLLI

FRECCE DIREZIONALI - Movimento

Babala

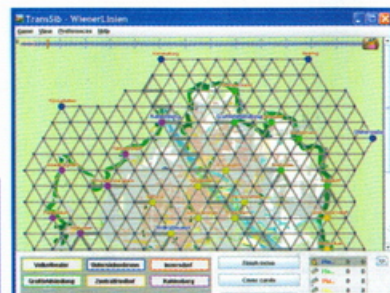
Babala è uno dei migliori puzzle game in cui ci sia capitato di imbatterci da un po' di tempo a questa parte. Lo scopo del gioco è sconfiggere i nemici che infestano in gran numero ogni livello, naturalmente tutti pronti a fare del male al vostro alter ego digitale. Per la necessaria difesa, avrete a disposizione proiettili da sparare o mine da piazzare, il tutto in maniera bilanciata: più vi muoverete, meno colpi potrete piazzare e viceversa. I Babalaks, i nemici, si muovono in maniera altrettanto semplice: per farla breve, punteranno su di voi evitando gli ostacoli, e gli basterà toccarvi per avere la meglio su di voi. Per eliminare i Babalaks, obiettivo di ogni livello, è quindi essenziale muoversi in maniera ponderata e utilizzare sapientemente le poche armi a disposizione e la manciata di caselle speciali sparse per i livelli. Oltre 120 livelli di questa grandissima combinazione, per tutti gli amanti del puzzle game più sfrenato!

I CONTROLLI

MOUSE - Movimento cursore + selezione

Transsib

Altro board game in Java, per un numero di giocatori che può andare da 2 a 6 e con le reti ferroviarie come tema portante. In ogni turno è possibile costruire dei binari, da collegare alla propria rete ferroviaria nei turni successivi. A seconda delle caselle in cui andrete a costruire, impiegherete più binari, e collegandosi alla rete di un altro giocatore potrete utilizzarla come se fosse vostra. Lo scopo finale è accumulare punti connettendo i binari alle città, con la conclusione del gioco che arriverà quando un giocatore avrà superato il limite imposto.
Ad aggiungere varietà al gioco troviamo diverse mappe e vari livelli di difficoltà per i giocatori controllati dalla CPU.
Bello e vario, ma solo per gli amanti delle varianti più ragionate e statiche del genere strategia.

I CONTROLLI

MOUSE - *Movimento + Azione*

Minigolf 1shot

Ancora un "one-click", un gioco che vi richiederà sempre l'uso di un solo tasto, ma in questo caso la formula è più che adatta al genere. Visto che parliamo di mini-golf, la pressione in momenti diversi del tasto scelto determinerà potenza, precisione e così via.
Le 18 buche presenti sono ben pensate e rappresentano ognuna una sfida a modo suo differente, mentre la grafica e il contorno fanno degnamente il loro lavoro. Oltre alla classica partita veloce, in **Minigolf 1Shot** è possibile anche partecipare a tornei simulati contro 19 giocatori computerizzati, e i tre personaggi disponibili rappresentano differenti livelli di difficoltà.
Come vedete, minimalista nel sistema di controllo ma solamente in quello!

I CONTROLLI

FRECCE DIREZIONALI - Movimento
BARRA SPAZIATRICE - Colpo

Formula Dé

Alta velocità e strategia a turni possono conciliarsi? Anche noi pensavamo che la risposta fosse no, finché non abbiamo provato **Formula Dé**, ottimo strategico realizzato in Java (di cui dovrete disporre per far girare il gioco) che simula appunto gare di Formula 1 e più in generale interi campionati. Per la precisione, **Formula Dé** può supportare sei giocatori contemporaneamente, che siano umani o computerizzati, sia in locale che nel multiplayer online. Il gioco è fondamentalmente molto semplice, ma non per questo spartano: a ogni turno viene tirato un dado, che corrisponde alla marcia del cambio e che determina gli spazi di cui si muoverà la vostra auto. Alla fine del turno la macchina è considerata "stoppata", condizione molto importante e necessaria per affrontare le curve (elemento comunque descritto in dettaglio nelle regole del gioco e nelle FAQ). Le macchine sono poi divise in cinque parti fondamentali (gomme, freni, carburante, telaio e motore), dotate di punti che caleranno di volta in volta e che andranno gestiti come tutto il resto. Cosa manca? Tamponamenti, soste ai box, strategie di gara? C'è anche questo, così come ci sono vari extra scaricabili dal sito, che tra l'altro è il punto d'incontro e di sviluppo di una comunità sempre più ampia che non vi sarà difficile rintracciare su internet: pochi click con google e troverete numerosi siti di appassionati che organizzano campionati interni. Se ancora non siete convinti, pensate che con **Formula Dé** potrete anche personalizzare le auto a piacimento e disegnare i vostri circuiti... non vi sentite già in griglia di partenza?

I CONTROLLI

MOUSE - Movimento cursore + azione